

PENINGKATAN AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAYING* DI SEKOLAH DASAR

Samsul, Maridjo Abdul Hasjmy, Endang Uliyanti

PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak

email: samsulpgsdoke@yahoo.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas fisik, mental, dan emosional siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan metode *role playing* kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Sampel penelitian ini adalah 35 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas fisik siswa dari 26,81% yang muncul di *base line* menjadi 90,99% disiklus III meningkat sebesar 64,18% dengan kategori tinggi. Pada aktivitas mental dari 5,14% yang muncul di *base line* menjadi 67,43 % disiklus III meningkat sebesar 62,29% dengan kategori tinggi. Pada aktivitas emosional yakni dari 36,19% yang muncul di *base line* menjadi 85,71% disiklus III meningkat sebesar 49,52% dengan kategori cukup tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mengalami peningkatan dengan menggunakan metode *role playing*.

Kata kunci: Aktivitas Pembelajaran, PKn, *Role Playing*

Abstract: This study aimed to describe the increase in physical activity, mental, and emotional Citizenship Education students in learning using role playing method Elementary School fifth grade 7 Sungai Raya regency Kubu Raya. The method used in this research is descriptive method. The sample was 35 students. The results showed that the physical activity of 26.81% of students who appeared in the base line to be 90.99% disiklus III increased by 64.18% in the high category. In the mental activity of 5.14%, which appears in the base line to be 67.43% disiklus III increased by 62.29% in the high category. In the emotional activity of 36.19%, which appears in the base line to be 85.71% disiklus III increased by 49.52% to a high enough category. This suggests that students in learning activities Citizenship Education has increased by using role playing.

Keywords: Learning Activities, PKn, *Role Playing*

Aktivitas pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (siswa dan siswa, siswa dengan guru, dan siswa dengan sumber belajar) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksud disini adalah penekanannya pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah suatu pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Pembelajaran yang aktif merupakan suatu sistem pembelajaran

yang menekankan pada keaktifan siswa baik secara fisik, mental, dan emosional guna memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Aktivitas sangat penting dan diperlukan dalam pembelajaran. Sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengkonstruksikan konsep-konsep, atau melakukan suatu kegiatan. Tidak ada pembelajaran jika tidak ada aktivitas. Sejalan dengan ini Soli Abimayu (2006 : 43) menyatakan bahwa, "Keaktifan pembelajaran dalam setiap pembelajaran merupakan prasyarat yang mutlak dengan kata lain tidak ada proses belajar yang tidak disertai keaktifan belajar di dalamnya. T.Raka Joni (1980:1) menyatakan bahwa "Aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran sangatlah penting, dengan adanya aktivitas belajar maka akan adanya asimilasi kognitif, akomodasi kognitif, *feed back* (balikan) dan *direc performance* nilai-nilai." Dengan demikian pembelajaran yang bermakna diperoleh dari pembelajaran berbasis aktivitas siswa.

Melihat kenyataan pada pengamatan awal dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang ada di kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya hal di atas bertolak belakang dengan apa yang terjadi dilapangan, aktivitas pembelajaran yang masih jauh dari apa yang diharapkan, metode pembelajaran yang digunakan pun belum optimal karena cenderung hanya mementingkan hasil belajar daripada proses. Siswa cenderung pasif dan kurang beraktivitas untuk melakukan kegiatan pembelajaran, guru dalam penyampaian materi biasanya menggunakan metode ceramah dan dalam penyampaianannya masih kurang bervariasi.

Untuk mengatasi hal tersebut maka digunakanlah metode *role playing* dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui Penelitian Tindakan Kelas yang diharapkan dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa dimana metode ini merupakan suatu permainan peranan yang di lakukan untuk mengkreasi kembali peristiwa-peristiwa sejarah masa lampau, mengkreasi kemungkinan-kemungkinan masa depan dan mengekspos kejadian-kejadian masa kini. Dengan metode ini siswa dapat mengekspresikan untuk menjiwai dari peran yang dilakukannya sehingga akan selalu melekat di jiwa siswa tersebut.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia "aktivitas berarti kesibukan, kegiatan, keaktifan, kerja atau suatu kegiatan kerja yang dilaksanakan pada tiap bagian dalam suatu peristiwa atau kejadian". Latifah Noor, (2008 : 18) menyatakan bahwa "Aktivitas siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut".

Nurhadi dan Suwardi (2010:60) menyatakan bahwa "kegiatan pembelajaran merupakan keaktifan siswa dalam membangun makna atau pemahaman pada diri sendiri untuk menimbulkan gagasan baru. Dalam proses pembelajaran akan terjadi interaksi antara siswa dan pendidik". Pembelajaran mempunyai tujuan utama, yaitu adanya perubahan tingkah laku atau perilaku yang positif dari siswa setelah mengikuti pembelajaran. Maka dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan siswa berperan aktif untuk membangun

makna atau pemahaman diri sendiri sehingga mampu menimbulkan gagasan baru yang orisinal dan bermanfaat bagi dirinya sendiri maupun lingkungannya.

Dengan demikian aktivitas siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan serangkaian kegiatan atau keterlibatan siswa dapat berupa fisik, sikap, pikiran, perhatian dalam proses membangun makna atau pemahaman pada diri sendiri tentang Pendidikan Kewarganegaraan.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai suatu disiplin ilmu dan merupakan wahana yang digunakan untuk meneruskan, mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa. Yang hal tersebut diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari siswa sebagai warga negara Indonesia sehingga memiliki potensi, wawasan sikap dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai kehidupan baik dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD adalah untuk menjadikan warganegara yang baik. Yaitu warganegara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya. Dengan demikian, kelak siswadiharapkan dapat menjadi bangsa yang terampil dan cerdas, dan bersikap baik, serta mampu mengikuti kemajuan teknologi modern. Dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan aktivitas pembelajaran sangatlah penting untuk ditingkatkan, mengingat tujuan dari pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang di amanatkan oleh Pancasila dalam UUD 1945 (BSNP KTSP 2006 : 271) ialah: berpikir secara kritis, rasional dan kreatif, berpartisipasi aktif dan bertanggung jawab serta dapat berinteraksi dengan individu lain. Beberapa tujuan tersebut dapat tercapai apabila terjadi aktivitas belajar di dalam kelas.

metode *role playing* adalah suatu cara menyajikan materi ajar dengan melibatkan siswa untuk berperan di dalamnya, guna mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungan sosial dengan suatu problem untuk dipecahkan secara bersama-sama. Tujuan dari penggunaan metode *role playing* Shaftel,(dalam Endang Komara, 2009) adalah (a) untuk motivasi siswa, (b) untuk menarik minat dan perhatian siswa, (c) memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi dimana mereka mengalami emosi, perbedaan pendapat dan permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial anak, (d) menarik siswa untuk bertanya, (e) mengembangkan kemampuan komunikasi siswa, (f) melatih siswa untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata.

Agar proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *role playing* tidak mengalami kaku, maka Menurut Shaftel, (dalam Endang Komara, 2009) mengemukakan Sembilan tahap bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran. Adapun langkah-langkah penerapan metode bermain peran sebagai berikut: (1) menghangatkan suasana dan memotivasi peeserta didik, (2) memilih partisipan / peran, (3) menyusun tahap-tahap peran, (4) menyiapkan pengamat, (5) pemeranan, (6) diskusi dan evaluasi, (7) pemeranan ulang, (8) diskusi dan evaluasi tahap dua, (9) membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.

Secara umum tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode *role playing* di kelas V di Sekolah Dasar Negeri 7 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang: (a) untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas fisik siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, dengan menggunakan metode *role playing* di kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya, (b) untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas mental siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, dengan menggunakan metode *role playing* di kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya. (c) untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas emosional siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, dengan menggunakan metode *role playing* di kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan bentuk penelitian yang digunakan adalah survei (*survei studies*) dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam penelitian ini yang menjadi subyek adalah 1 orang guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan 35 siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Sungai raya Kabupaten Kubu Raya, yaitu laki-laki 18 orang dan perempuan 17 orang.

Adapun prosedur penelitian ini meliputi empat tahapan penelitian. Penelitian ini dirancang untuk tiga siklus yang setiap siklus meliputi: rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi dan refleksi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi langsung dan komunikasi tidak langsung, dengan alat pengumpul data yakni lembar observasi siswa sebagai data primer serta lembar IPKG dan angket sebagai data sekunder.

Teknik analisis data merupakan cara yang digunakan untuk menganalisis data. Analisis data dilakukan dengan menghitung persentase aktivitas pembelajaran siswa baik aktivitas fisik, mental, maupun emosional. Menurut M. Ngalm Purwanto (2010:102) rumus persentase yang digunakan sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

NP = nilai persen yang dicari atau yang diharapkan

R = nilai/skor mentah yang diperoleh (skor aktual)

SM = skor maksimum ideal dari nilai/skor (skor ideal)

100 = bilangan tetap

Berdasarkan persentase yang diperoleh, maka dapat diinterpretasikan dan diklasifikasi sesuai dengan tabel kriteria aktivitas pembelajaran siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Kategori Peningkatan Aktivitas Pembelajaran

| No | Persentase (%) | Kategori |
|----|----------------|---------------|
| 1 | 81 – 100 % | Sangat tinggi |
| 2 | 61 – 80 % | Tinggi |
| 3 | 41 – 60 % | Cukup tinggi |
| 4 | 21 – 40 % | Rendah |
| 5 | 0 – 20 % | Sangat rendah |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak tiga siklus. Data yang diperoleh dalam penelitian ini diambil pada setiap siklus penelitian tindakan kelas yaitu data tentang aktivitas pembelajaran peserta didik yang meliputi aktivitas fisik, aktivitas mental, dan aktivitas emosional.

Dari hasil penelitian diperoleh data hasil pengamatan peserta didik. Pada siklus I dapat disajikan pada tabel I berikut ini:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Aktivitas Pembelajaran Siswa pada Siklus I

| Keterangan | Nilai |
|------------------------------|----------|
| Aktivitas Fisik | |
| Rata-rata Base Line | 26,81% |
| Rata-rata Jumlah Siswa | 28 Siswa |
| Rata-rata Capaian Persentase | 79,34% |
| Aktivitas Mental | |
| Rata-rata Base Line | 5,14% |
| Rata-rata Jumlah Siswa | 17 Siswa |
| Rata-rata Capaian Persentase | 47,43% |
| Aktivitas Emosional | |
| Rata-rata Base Line | 36,19% |
| Rata-rata Jumlah Siswa | 22 Siswa |
| Rata-rata Capaian Persentase | 63,82% |

Dapat diperoleh rata-rata persentase aktivitas fisik siswa pada saat base line sebesar 26,81% dan pada siklus I sebesar 79,34%, untuk persentase aktivitas mental pada base line sebesar 5,14% dan siklus I sebesar 47,43%, sedangkan rata-rata persentase aktivitas emosional siswa pada saat base line sebesar 36,19%, dan siklus I sebesar 63,82%.

Hasil observasi terhadap indikator kinerja aktivitas pembelajaran siswa pada siklus II dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Aktivitas Pembelajaran Siswa pada Siklus II

| Keterangan | Nilai |
|------------------------------|----------|
| Aktivitas Fisik | |
| Rata-rata Base Line | 26,81% |
| Rata-rata Jumlah Siswa | 29 Siswa |
| Rata-rata Capaian Persentase | 84,83% |
| Aktivitas Mental | |
| Rata-rata Base Line | 5,14% |
| Rata-rata Jumlah Siswa | 22 Siswa |
| Rata-rata Capaian Persentase | 63,43% |
| Aktivitas Emosional | |
| Rata-rata Base Line | 36,19% |
| Rata-rata Jumlah Siswa | 28 Siswa |
| Rata-rata Capaian Persentase | 81,90% |

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh rata-rata persentase aktivitas fisik siswa pada saat base line sebesar 26,81% dan pada siklus II sebesar 84,83%, untuk persentase aktivitas mental pada base line sebesar 5,14% dan siklus II sebesar 63,43%, sedangkan rata-rata persentase aktivitas emosional siswa pada saat base line sebesar 36,19%, dan siklus II sebesar 81,90%.

Hasil observasi terhadap indikator kinerja aktivitas pembelajaran siswa pada siklus III dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Aktivitas Pembelajaran Siswa pada Siklus III

| Keterangan | Nilai |
|------------------------------|----------|
| Aktivitas Fisik | |
| Rata-rata Base Line | 26,81% |
| Rata-rata Jumlah Siswa | 32 Siswa |
| Rata-rata Capaian Persentase | 90,99% |
| Aktivitas Mental | |
| Rata-rata Base Line | 5,14% |
| Rata-rata Jumlah Siswa | 24 Siswa |
| Rata-rata Capaian Persentase | 67,43% |
| Aktivitas Emosional | |
| Rata-rata Base Line | 36,19% |
| Rata-rata Jumlah Siswa | 30 Siswa |
| Rata-rata Capaian Persentase | 85,71% |

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh rata-rata persentase aktivitas fisik siswa pada saat base line sebesar 26,81% dan pada siklus III sebesar 90,99%, untuk persentase aktivitas mental pada base line sebesar 5,14% dan siklus III sebesar 67,43%, sedangkan rata-rata persentase aktivitas emosional siswa pada saat base line sebesar 36,19%, dan siklus III sebesar 85,71%.

Pembahasan

Untuk mengetahui dan menunjukkan peningkatan aktivitas pembelajaran maka penelitian dilaksanakan sebanyak tiga siklus. Aktivitas pembelajaran siswa yang di ukur dalam penelitian ini meliputi aspek aktivitas fisik, mental, dan emosional. Untuk melihat perbandingan peningkatan setiap siklus, dapat dilihat pada aspek-aspek dari indikator aktivitas pembelajaran siswa siklus I, siklus II, dan siklus III sebagai berikut:

1. Aktivitas fisik

- Aspek aktivitas visual; Siswa yang membaca materi pembelajaran/skenario bermain peran dari 42,86% sebelum diberikan tindakan menjadi 71,42% disiklus I meningkat 28,56%, disiklus II dan siklus III menjadi 100% meningkat 28,58%. Siswa yang mengamati penjelasan guru/teman yang bermain peran dari 34,28% sebelum diberikan tindakan menjadi 80% di siklus I meningkat 45,72%, disiklus II menjadi 85,71% meningkat 5,71% dari siklus I, disiklus III menjadi 91,43% meningkat 5,72% dari siklus II.

- b. Aspek aktivitas lisan; siswa yang mengajukan pertanyaan dari 20% sebelum diberikan tindakan menjadi 42,86% disiklus I meningkat 22,86% dan tidak mengalami peningkatan disiklus II, namun disiklus III menjadi 57,14% meningkat 14,28% dari siklus sebelumnya, siswa yang menjawab pertanyaan secara lisan dari 28,57% sebelum diberikan tindakan menjadi 68,57% siklus I meningkat 40%, disiklus II menjadi 74,28% meningkat 5,71% dari siklus I, dan disiklus III menjadi 85,71% meningkat 11,43% dari siklus II. Siswa melakukan percakapan dengan teman kelompok dalam diskusi kelompok dari 34,28% sebelum diberikan tindakan menjadi 85,71% siklus I meningkat 51,43% dan tidak mengalami peningkatan disiklus II, namun disiklus III 94,28% meningkat 8,57%.
- c. Aspek mendengarkan; siswa yang mendengarkan/menyimak penyajian bahan oleh guru dari 34,28% sebelum diberikan tindakan menjadi 80% disiklus I meningkat 45,72%, disiklus II menjadi 85,71% meningkat 5,71% siklus I, dan disiklus III menjadi 100% meningkat 14,29%. Siswa yang mendengarkan/menyimak percakapan kelompok yang bermain peran dari 0% base line menjadi 85,71% disiklus I meningkat 85,71%, dan tidak mengalami peningkatan disiklus II, namun disiklus III menjadi 91,43% meningkat 5,72%. Siswa yang mendengarkan/menyimak percakapan diskusi kelompok dari 25,71% sebelum diberikan tindakan menjadi 74,28% siklus I meningkat 48,57%, disiklus II menjadi 80% meningkat 5,72% dari siklus I, kemudian disiklus III menjadi 91,43% meningkat 11,43% dari siklus II.
- d. Aspek aktivitas menulis; siswa yang menulis materi yang penting untuk dicatat selama pembelajaran dari 28,57% sebelum diberikan tindakan menjadi 42,86% disiklus I meningkat 14,29%, disiklus II menjadi 62,86% meningkat 20% dari siklus I, dan disiklus III menjadi 71,42% meningkat 8,56% dari siklus II. Siswa yang menulis laporan kegiatan bermain peran meningkat secara maksimal disiklus I, siklus II maupun siklus III yaitu 100% dibandingkan sebelum diberikan tindakan. Siswa mengerjakan tes tidak mengalami perubahan dari *base line*, siklus I, siklus II maupun siklus III yaitu 100% siswa mengerjakan tes.
- e. Aspek aktivitas metrik; siswa yang menyelenggarakan kegiatan bermain peran meningkat menjadi 100% baik disiklus I, siklus II maupun siklus III dibandingkan sebelum diberikan tindakan, siswa yang melakukan pameran hasil laporan kegiatan bermain peran/diskusi juga meningkat 100% baik di siklus I, siklus II maupun siklus III dibandingkan sebelum diberikan tindakan.

Secara umum rata-rata persentase aktivitas fisik siswa pada saat base line sebesar 26,81%, pada siklus I sebesar 79,34% meningkat 52,53% dengan kategori cukup tinggi, siklus II 84,83% meningkat 5,49% dari siklus I dengan kategori sangat rendah, dan siklus III 90,99% meningkat 6,16% dari siklus II dengan kategori sangat rendah. Namun secara keseluruhan dari base line sampai siklus III aktivitas fisik siswa meningkat sebesar 64,18% dengan kategori tinggi.

2. Aktivitas mental

Siswa yang memberikan saran terhadap kelompok lain yakni 0% sebelum diberikan tindakan meningkat 20% baik di siklus I, siklus II maupun siklus III, siswa memecahkan masalah dalam kelompoknya dari 25,71% sebelum diberikan tindakan menjadi 42,86% di siklus I meningkat 17,15%, disiklus II menjadi 77,14% meningkat 34,28% dari siklus I, dan tidak mengalami perubahan disiklus III yakni tetap 77,14%. Siswa yang mengingat teks percakapan dalam pemeranan dari 0% sebelum diberikan tindakan meningkat 37,14% disiklus I, disiklus II menjadi 62,86% meningkat 25,72% dari siklus I, dan disiklus III menjadi 65,71% meningkat 2,85% dari siklus II. Siswa yang menemukan hubungan kegiatan bermain peran dengan materi yang dipelajari dari 0% sebelum diberikan tindakan menjadi 51,43% di siklus I, disiklus II menjadi 71,43% meningkat 20% dari siklus I, dan disiklus III menjadi 82,86% meningkat 11,43% dari siklus II. Siswa membuat keputusan untuk menerima atau menolak sikap/watak tokoh yang melakukan pemeranan meningkat dari 0% sebelum diberikan tindakan menjadi 85,71% di siklus I dan siklus II, disiklus III menjadi 91,43% meningkat 5,72% dari siklus II.

Secara umum rata-rata untuk persentase aktivitas mental pada base line sebesar 5,14%, siklus I sebesar 47,43% meningkat 42,29% dengan kategori cukup tinggi, siklus II sebesar 63,43% meningkat 16% dari siklus I dengan kategori sangat rendah, dan siklus III 67,43% meningkat 4% dari siklus II dengan kategori sangat rendah. Namun secara keseluruhan dari base line sampai siklus III aktivitas fisik siswa meningkat sebesar 62,29% dengan kategori tinggi.

3. Aktivitas emosional

Siswa yang berani tampil ke depan untuk bermain peran dari 0% sebelum diberikan tindakan meningkat 82,86% menjadi 82,86% di siklus I, disiklus II menjadi 85,72% meningkat 2,86% dari siklus I, dan disiklus III menjadi 97,14% meningkat 11,42% disiklus II. Siswa yang berani mengemukakan pendapatnya dari 25,71% sebelum diberikan tindakan menjadi 34,29% di siklus I meningkat 8,58%, disiklus II menjadi 74,28% meningkat 39,99% dari siklus I, dan tidak mengalami perubahan disiklus III yakni masih 74,28%. Siswa yang tenang dalam proses pembelajaran mengalami penurunan 22,86% dari 80% sebelum diberikan tindakan menjadi 57,14% di siklus I, disiklus II menjadi 82,86% meningkat 25,72% dari siklus I, dan disiklus III menjadi 94,28% meningkat 11,42% dari siklus II. Siswa yang membedakan sikap masing-masing tokoh dari kelompok yang bermain peran dari 0% sebelum diberikan tindakan menjadi 42,89% di siklus I, disiklus II menjadi 62,86% meningkat 19,97 % dari siklus I, dan tidak mengalami peningkatan disiklus III yakni tetap 62,86%. Siswa yang merasa senang mengikuti pembelajaran dari 54,28% sebelum diberikan tindakan menjadi 91,43% disiklus I meningkat 37,15%, disiklus II menjadi 100% meningkat 8,57% dari siklus I dan disiklus III tidak mengalami perubahan yakni 100%. Siswa yang menghargai pendapat temannya dari 57,14% sebelum diberikan tindakan menjadi 74,29% di siklus I meningkat 17,15%, disiklus II menjadi 85,71% meningkat 11,42% dari siklus I dan disiklus III tidak mengalami perubahan dari siklus II yakni 85,71%.

Secara umum rata-rata persentase aktivitas emosional siswa pada saat base line sebesar 36,19%, pada siklus I sebesar 63,82% meningkat 27,63% dengan kategori rendah, siklus II 81,90% meningkat 18,08% dari siklus I dengan kategori sangat rendah, dan siklus III 85,71% meningkat 3,81% dari siklus II dengan kategori sangat rendah. Namun secara keseluruhan dari base line sampai siklus III aktivitas emosional siswa meningkat sebesar 49,53% dengan kategori cukup tinggi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil simpulan secara umum bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan mengalami peningkatan dengan menggunakan metode *role playing* kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya. Adapun secara khususnya dapat diuraikan dari beberapa simpulan sebagai berikut: (1). bahwa aktivitas fisik siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode *role playing* di kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya secara keseluruhan mengalami peningkatan dari 26,81% yang muncul di *base line* menjadi 90,99% disiklus III meningkat sebesar 64,18% dengan kategori tinggi, (2) bahwa aktivitas mental siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode *role playing* di kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya secara keseluruhan mengalami peningkatan dari 5,14% yang muncul di *base line* menjadi 67,43% disiklus III meningkat sebesar 62,29% dengan kategori tinggi, (3) bahwa aktivitas emosional siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode *role playing* di kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya secara keseluruhan mengalami peningkatan dari 36,19% yang muncul di *base line* menjadi 85,71% disiklus III meningkat 49,52% dengan kategori cukup tinggi.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disarankan hal-hal berikut sebagai implikasi penelitian: (1) diharapkan guru sebelum menugaskan siswa bermain peran sebaiknya menampilkan contoh video terbaik anak yang sedang melakukan kegiatan bermain peran sehingga memacu dan mencontoh ekspresi dan lafal pemeran serta memotivasi siswa untuk melakukan kegiatan bermain peran, (2) pembagian kelompok siswa sebaiknya dilakukan sebelum masuk materi pelajaran serta lembaran skenario bermain peran sebaiknya dibagikan atau disusun siswa bersama kelompoknya beberapa hari sebelum pembelajaran dimulai, bersamaan dengan informasi KD atau materi yang akan diberikan, (3) perlu mengalokasi waktu secara baik, karena langkah-langkah kegiatan bermain peran apabila tidak dibatasi waktunya akan lama. Dengan waktu yang tidak dibatasi, siswa akan menggunakan waktu itu untuk saling cerita antar teman sehingga kurang fokus pada penguasaan konsep skenario bermain peran secara umum yang akan mereka tampilkan.

DAFTAR RUJUKAN

- BSNP (2006). **Kurikulum Satuan Pendidikan (KTSP)**. Jakarta. Depdiknas.
- Endang Komara. (2009), **Model Bermain Peran dalam Pembelajaran Partisipatif**, (online) [http://dahli-ahmad.blogspot.com/2009/03/model-bermain-peran-dalam-pembelajaran_29 .html](http://dahli-ahmad.blogspot.com/2009/03/model-bermain-peran-dalam-pembelajaran_29.html) (diakses tanggal 17 Juli 2013).
- Latifah Noor. (2008). **Hakekat Aktivitas Siswa**. (Online). NoorLatifah.<http://latifah-04.wordpress.com>, (diakses 16 Juli 2013).
- M. Ngalim Purwanto. (2010). **Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran**. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurhadi & Suwardi. (2010). **Menciptakan Pembelajaran IPS Efektif dan Menyenangkan**. Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan.
- Soli Abimanyu. (2006). **Strategi Pembelajaran**. Jakarta : Depdiknas.
- T.Raka Joni. (1980). **CBSA Implikasinya Terhadap Sistem Pembelajaran**. Jakarta: Depdikbud.